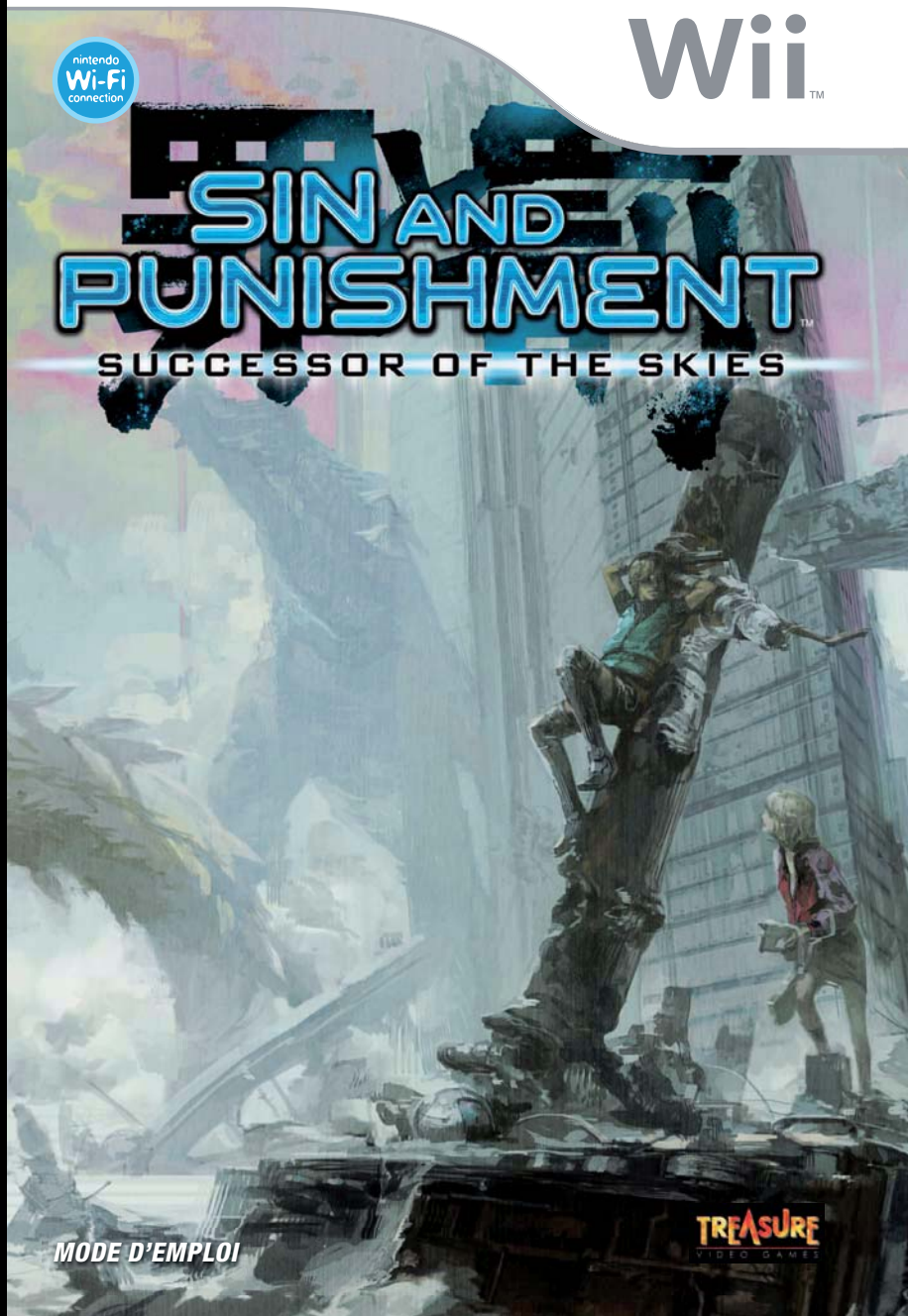




Wii™

SIN AND PUNISHMENT™

SUCCESSOR OF THE SKIES



MODE D'EMPLOI

TREASURE
VIDEO GAMES

Le mode d'emploi de ce logiciel est une reproduction du mode d'emploi imprimé original. Par conséquent, certaines parties de son contenu pourraient paraître incongrues aux utilisateurs actuels. De plus, certaines fonctions absentes de la version actuelle pourraient y être mentionnées, et certaines références (informations de garantie ou de contact) pourraient être obsolètes.

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo

www.nintendo.com

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Wii U ou visitez le site

support.nintendo.com

Pour des informations relatives à la classification par âge des logiciels, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre région.

PEGI (Europe): www.pegi.info

USK (Allemagne): www.usk.de

Classification Operations Branch (Australie): www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande): www.classificationoffice.govt.nz

Russie: minsvyaz.ru/ru/doc/index.php?id_4=883

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le disque SIN AND PUNISHMENT™: SUCCESSOR OF THE SKIES pour votre console Wii™.

AVERTISSEMENT : veuillez vous reporter au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce document contient d'importantes directives de sécurité.

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient d'importantes informations concernant la garantie et le service consommateurs. Conservez-le, il vous sera toujours utile.



**CE JEU PREND EN CHARGE LES
MODES 50 Hz (576i) ET 60 Hz (480i).**

INFORMATIONS JURIDIQUES IMPORTANTES

CE JEU NINTENDO N'EST PAS DESTINE A ETRE UTILISE AVEC UN DISPOSITIF ILLÉGAL. L'UTILISATION D'UN TEL DISPOSITIF ANNULERA LA GARANTIE DU PRODUIT NINTENDO. LA COPIE DES JEUX NINTENDO EST ILLÉGALE ET STRICTEMENT INTERDITE PAR LES LOIS NATIONALES ET INTERNATIONALES SUR LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE.



© 2009–2010 NINTENDO/TREASURE.

TM, ® ET LE LOGO Wii SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

© 2010 NINTENDO.

SOMMAIRE

04 PROLOGUE

COMMENCER A JOUER

08 COMMENCER A JOUER

COMMANDES

14 COMMANDES

STAGES ET ACTIONS

18 STAGES

21 ACTIONS

CLASSEMENTS ET OPTIONS

26 CLASSEMENTS

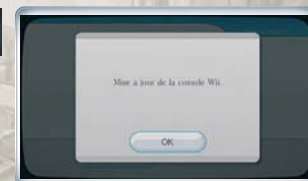
29 OPTIONS

Mise à jour du menu Wii

Veuillez noter que lorsque vous chargez le disque dans la console Wii™ pour la première fois, la console vérifie si la version du **menu Wii** la plus récente est installée. Si ce n'est pas le cas, l'**écran de mise à jour du menu Wii** s'affiche.

Choisissez OK pour continuer. Veuillez noter que la version du **menu Wii** de votre console Wii doit être à jour pour lire le disque.

Lors de la mise à jour du **menu Wii**, toute modification technique non autorisée est susceptible d'être détectée, effaçant tout contenu non autorisé et mettant votre console hors d'usage. Refuser d'effectuer cette mise à jour peut également rendre ce jeu ou d'autres jeux inutilisables. Veuillez noter que Nintendo ne peut garantir que des accessoires ou des logiciels non autorisés continueront de fonctionner correctement sur cette console Wii après cette mise à jour du **menu Wii** ou des mises à jour ultérieures.

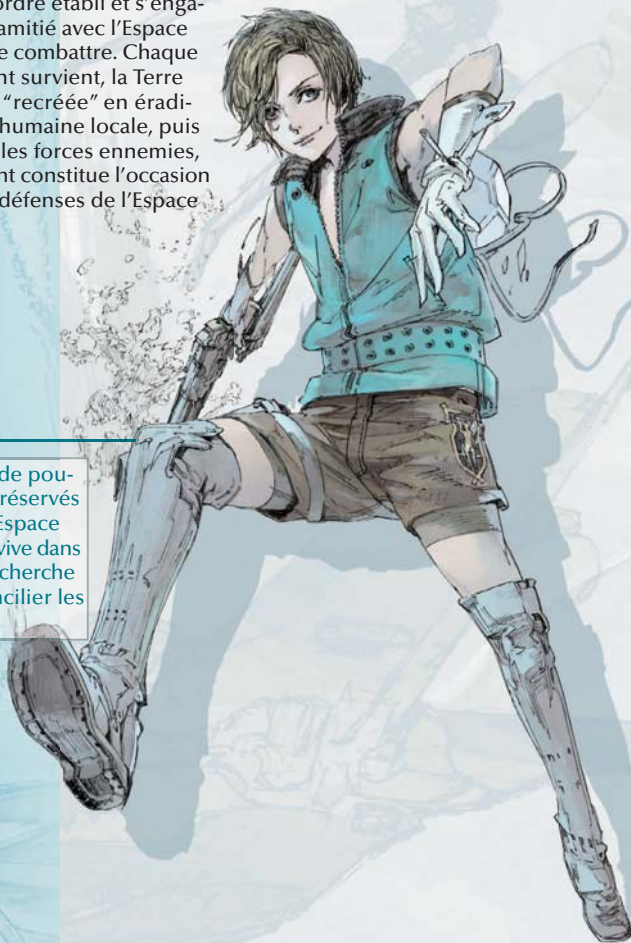


Prologue

L'univers est divisé entre l'Espace Intérieur et l'Espace Extérieur. Entre les deux camps, les relations sont ouvertement hostiles. Pour résister aux agressions des forces de l'Espace Extérieur, l'Espace Intérieur utilise une forme de vie au caractère belliqueux, la race humaine. Afin d'assurer une défense efficace, plusieurs Terres ont été créées, où l'humanité est cultivée et utilisée comme ligne de front. Mais ce système présente un défaut majeur : l'humanité est sujette à des faiblesses émotionnelles et considérée comme instable. Il arrive parfois que des êtres humains rejettent l'ordre établi et s'engagent sur la voie de l'amitié avec l'Espace Extérieur au lieu de le combattre. Chaque fois qu'un tel incident survient, la Terre concernée doit être "recréée" en éradiquant la population humaine locale, puis en repeuplant. Pour les forces ennemies, ce genre d'événement constitue l'occasion idéale de percer les défenses de l'Espace Intérieur.

ISA

Ce garçon a hérité de pouvoirs normalement réservés aux créatures de l'Espace Extérieur. Bien qu'il vive dans l'Espace Intérieur, il cherche un moyen de réconcilier les deux camps.



KACHI

Cette jeune fille a été envoyée sur la quatrième Terre en qualité d'éclaireur dans le cadre de l'invasion planifiée par l'Espace Extérieur. Ne possédant aucun souvenir, elle est fascinée par Isa, le premier être humain qu'elle a rencontré.

Les craintes de l'Espace Intérieur se confirment lorsqu'un éclaireur de l'Espace Extérieur est envoyé sur la quatrième Terre au moment où celle-ci est vide de toute humanité. L'éclaireur en question a pris la forme d'une jeune humaine qui vivait auparavant sur cette planète. La jeune femme n'a aucun souvenir de la façon dont l'invasion de l'Espace Intérieur doit se dérouler. Dans son esprit, l'étude des humains a mystérieusement laissé place à un intérêt envers cette race. Voilà le seul souvenir qui lui reste. Seule sur cette Terre, ne pouvant compter que sur elle-même, elle se met à la recherche de traces de l'humanité, sans trop savoir où aller.

Pendant ce temps, l'Espace Intérieur, qui a eu vent des plans de l'Espace Extérieur, envoie sur la quatrième Terre Isa, l'une de ses recrues les plus aguerries. Cette décision est loin de faire l'unanimité, certains considérant que le sang qui coule dans les veines d'Isa est impur de par son hérité et qu'il ne peut être considéré qu'à moitié humain.

Les pouvoirs qu'Isa a hérités de ses parents et qui font de lui plus qu'un simple humain suscitent à la fois méfiance et espoir à travers l'espace. Pourtant, le jeune garçon, suivant à la lettre les instructions de sa mère, agit en permanence comme un humain et s'abstient d'utiliser ses pouvoirs. Ce comportement ne fait qu'irriter davantage l'Espace Intérieur.

L'éclaireur ayant pris les traits d'une jeune femme finit par rencontrer Isa dans les ruines de la quatrième Terre. Tandis qu'elle cède à la curiosité et commence à se faire une idée de ce qu'est l'humanité, Isa s'identifie aux sentiments de la jeune femme, qui ne semble pas convaincue d'être totalement humaine. Ils décident alors de partir ensemble à la recherche d'indices qui pourraient confirmer leur intuition commune.

Exaspéré par le comportement d'Isa, l'Espace Intérieur décide d'appeler à la rescousse les Nebulox, stationnés sur la cinquième Terre. Ce groupe d'élite rassemble des humains hautement entraînés au combat. Leur mission est simple : exterminer l'éclaireur et neutraliser Isa. Après avoir accepté en échange de droits accrus pour l'humanité au sein de l'Espace Intérieur, les Nebulox se mettent en route...

Quelqu'un qui n'est pas humain, mais témoigne d'un certain intérêt envers l'humanité...

Quelqu'un qui n'est pas totalement humain, mais voudrait bien l'être...

Des humains qui veulent surpasser leur condition humaine...

Au final, sont-ils vraiment humains ?

ORION TSANG

DEKO GEKISHO

ARIANA SHAMI

ARMON RITTER

HIBARU YAJU

LES NEBULOX

Des soldats d'élite humains

COMMENCER A JOUER



Commencer à jouer

Insérez le disque SIN AND PUNISHMENT™: SUCCESSOR OF THE SKIES dans la fente de chargement pour allumer la console Wii.



- 1** L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche alors. Appuyez sur le bouton A après avoir lu les informations sur cet écran. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche même si vous avez inséré le disque après avoir allumé la console Wii.

- 2** Pointez la chaîne disques sur le menu Wii et appuyez sur le bouton A.



- 3** L'écran de présentation de la chaîne s'affiche. Pointez DEMARRER et appuyez sur le bouton A.

- 4** L'écran d'avertissement sur la dragonne s'affiche. Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet puis appuyez sur le bouton A.



- 5** L'écran suivant vous montre comment tenir le Wii Zapper™. Appuyez sur le bouton A pour quitter cet écran et accéder à l'écran titre.

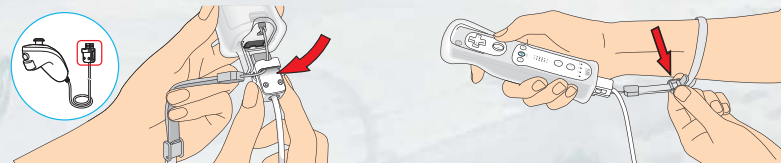


- 6** L'écran titre s'affiche alors.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Wii. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre console Wii est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Si votre console Wii est réglée sur une autre langue que celles disponibles dans le jeu, l'anglais sera la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre console Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations.

Attention : utilisez la dragonne pour télécommande Wii

Faites passer le cordon de la dragonne dans le crochet du connecteur. Insérez la prise du Nunchuk dans le connecteur d'extension externe situé au bas de la télécommande Wii. Passez votre main dans la dragonne et saisissez fermement la télécommande Wii. Faites glisser le guide de la dragonne pour qu'elle tienne en place sur votre poignet. Ne serrez pas la dragonne plus que nécessaire pour éviter toute gêne. Elle doit seulement être serrée de façon à rester en place.



ATTENTION : tenez toujours fermement la télécommande Wii et le Nunchuk™. Utilisez toujours l'étui pour télécommande Wii (RVL-022) ainsi que la dragonne pour télécommande Wii pour éviter de laisser glisser la télécommande Wii, de l'endommager, de heurter les objets aux alentours ou de blesser des personnes. L'étui pour télécommande Wii offre à celle-ci une protection au cas où elle serait accidentellement lâchée ou jetée au cours d'une partie. Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets lorsque vous jouez avec la console Wii. Si vos mains deviennent moites ou humides, cessez de jouer et séchez-les. La télécommande Wii réagit à des mouvements de faible amplitude, alors ne l'agitez pas de façon excessive ou trop rapide et ne faites pas des mouvements trop amples. Installez le Nunchuk comme indiqué. Utilisez le crochet situé sur la prise du Nunchuk pour attacher la dragonne et éviter que la prise ne se détache du connecteur d'extension externe de la télécommande Wii et ne heurte des objets ou des personnes.

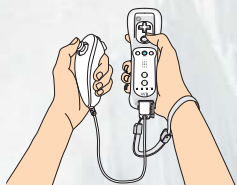
AVERTISSEMENT : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. La dragonne pour télécommande Wii et le câble du Nunchuk peuvent s'enrouler autour du cou.

Vous trouverez de plus amples informations sur la santé et la sécurité ainsi que sur l'installation et l'utilisation des accessoires compatibles avec ce jeu dans les sections du mode d'emploi Wii indiquées ci-dessous, ainsi que dans le mode d'emploi du Wii Zapper.

Position neutre du Nunchuk	Section "Eléments" du mode d'emploi Wii – Installation de la console
Synchronisation de la télécommande Wii et de la console Wii	Section "Synchroniser votre télécommande Wii et la console Wii" du mode d'emploi Wii – Installation de la console
Mode 60 Hz (480i) / Mode EDTV / HDTV (480p)	Section "Paramètres Wii et gestion des données" du mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres
Wii Zapper	Mode d'emploi du Wii Zapper
Manette Nintendo GameCube™	Section "Utiliser les manettes Nintendo GameCube" du mode d'emploi Wii – Installation de la console

Différentes utilisations des manettes

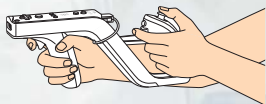
La télécommande Wii peut être utilisée seule, ou en association avec des accessoires Wii. Ces configurations peuvent être aussi bien utilisées par des droitiers que par des gauchers. Une manette Nintendo GameCube peut également être utilisée.



Télécommande Wii et Nunchuk



Télécommande Wii et manette classique ou manette classique pro (vendue séparément)



Télécommande Wii, Wii Zapper (vendu séparément) et Nunchuk installé



Manette Nintendo GameCube (vendue séparément)

Pour éviter d'endommager le disque Wii ou la console Wii, assurez-vous de respecter les consignes suivantes :

- Ne déconnectez pas la manette Nintendo GameCube en cours de jeu.
- Retirez le disque Wii avant de connecter une manette Nintendo GameCube.

SIN AND PUNISHMENT COMMENCER A JOUER

Ecran de sélection du fichier

Sélectionnez un fichier de jeu. Si vous jouez pour la première fois, pointez **NOUVEAU FICHIER** et confirmez votre sélection avec le bouton A. Si vous sélectionnez un fichier qui contient déjà des données de sauvegarde, vous accédez au **menu principal**.



Corbeille

PARTIE RAPIDE

Sélectionnez cette icône pour commencer une partie sans sauvegarde.

Corbeille

Sélectionnez cette icône pour effacer un fichier de sauvegarde.

Note : les données de sauvegarde effacées ne peuvent pas être récupérées, alors faites attention !



Nouveau fichier

Choisissez un nom afin de créer un fichier de sauvegarde. Entrez les caractères un à un en les pointant puis en appuyant sur le bouton A. Une fois que vous avez terminé, sélectionnez OK.

Note : le nom choisi est utilisé pour les classements (voir page 26).



Sauvegarde

La sauvegarde automatique est activée par défaut dans ce jeu. Votre progression dans les stages est enregistrée lorsque vous atteignez un point de reprise (voir page 19) et votre score est automatiquement sauvegardé à la fin d'un stage ou à l'écran de game over (voir page 20). Les modifications des paramètres via le **menu des options** sont également sauvegardées automatiquement.

Notes :

- Vous pouvez désactiver la fonction de sauvegarde automatique via le **menu de sauvegarde** accessible à partir du **menu des options**.
- Pour sauvegarder, un **bloc libre** est nécessaire dans la mémoire de la console Wii.
- Ne touchez pas au bouton POWER ni au bouton RESET de la console Wii pendant une opération de sauvegarde.
- Les données ne peuvent pas être sauvegardées sur une carte SD.
- Pour plus d'informations sur l'effacement de données de la mémoire de la console Wii, veuillez vous référer à la section "Paramètres Wii et gestion des données" du mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres.

Menu principal

Ce menu comporte quatre options. Pour accéder à l'**écran de sélection du jeu**, sélectionnez UN JOUEUR ou DEUX JOUEURS.



RETOUR

Revenir à l'écran précédent.

UN JOUEUR	Mode solo. Parcourez les différents stages en éliminant le plus d'ennemis possible.
DEUX JOUEURS	Mode deux joueurs. Jouez à deux simultanément. Note : seul le joueur 1 contrôle un personnage. Le joueur 2 peut uniquement viser et tirer.
OPTIONS	Modifiez les options de jeu ou de sauvegarde (voir page 29).
CLASSEMENTS	Consultez vos scores et les classements en ligne via la connexion Wi-Fi Nintendo (voir page 26).

Ecran de sélection du jeu

Choisissez l'une des trois options disponibles.

CONTINUER	Reprenez une partie sauvegardée.	
NOUVELLE PARTIE	Réglez les paramètres ci-dessous et commencez une nouvelle partie.	
	DIFFICULTE	Choisissez le niveau de difficulté du jeu.
	PERSONNAGE	Choisissez le personnage que vous souhaitez contrôler. Note : les types de verrouillage (voir page 22) et tirs chargés (voir pages 23–24) d'Isa et de Kachi sont différents.
CHOIX DU STAGE	Vous pouvez choisir de jouer à n'importe quel stage déjà terminé. Si vous quittez la partie, votre progression ne sera pas sauvegardée. Seuls les records de points sont sauvegardés dans ce mode.	

COMMANDES



Commandes

Pour jouer à SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES, vous pouvez utiliser la télécommande Wii et le Nunchuk, la manette classique (ou manette classique pro), la manette Nintendo GameCube ou le Wii Zapper. Ce mode d'emploi détaille les commandes avec la télécommande Wii et le Nunchuk.

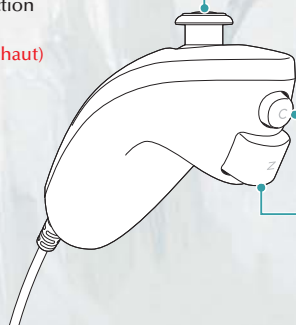
Télécommande Wii et Nunchuk (style Nunchuk)

Les commandes de menu sont indiquées en noir et les commandes de jeu en rouge. **B** indique une pression brève sur un bouton. **P** indique une pression prolongée sur un bouton.

Note : pour consulter le détail des commandes pour chaque action, reportez-vous aux pages 21 – 23.

Stick directionnel

- Effectuer une sélection
- Se déplacer
- Voler (appuyer sur haut)



Bouton C

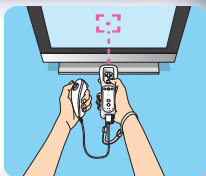
- Confirmer une sélection
- Sauter

Bouton Z

- Esquiver

Pointer

Le terme "pointer" désigne le fait de viser un endroit spécifique de l'écran à l'aide du pointeur de la télécommande Wii. Cette action vous permet de sélectionner des options dans les menus et de déplacer votre viseur.



Pointeur

- Effectuer une sélection
- Déplacer le viseur



Bouton B

- Annuler
- **B** Effectuer une attaque rapprochée
- **P** Tirer

Bouton A

- Confirmer une sélection
- **B** Verrouiller une cible
- **P** Effectuer un tir chargé (Maintenir enfoncé puis relâcher)

Manette +

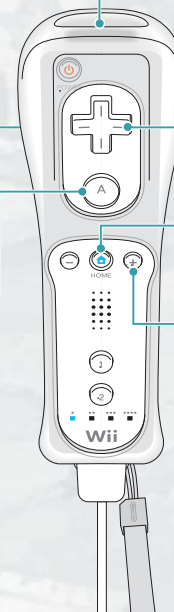
- Effectuer une sélection

Bouton HOME

- Afficher le menu HOME

Bouton +

- Passer une cinématique
- Afficher le menu de pause



Note : les commandes peuvent être personnalisées via le menu de configuration des boutons accessible à partir du menu des options.

Mode deux joueurs

Il est possible de jouer à SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES à deux en coopération. Ce mode de jeu nécessite deux manettes. Le joueur 2 dispose d'un viseur pour viser et tirer. Il doit aider le joueur 1 en détruisant les ennemis et obstacles présents à l'écran.

Notes :

- Une télécommande Wii seule (sans Nunchuk) est suffisante pour le joueur 2.
- Le joueur 2 n'a pas de personnage à l'écran.

Autres types de manettes

Les tableaux ci-dessous présentent brièvement les commandes de base du jeu avec les autres types de manettes disponibles. Les commandes pour chaque manette peuvent être personnalisées via le **menu des options** (voir page 29).

Manette classique et manette classique pro



	- Effectuer une sélection - Se déplacer - Voler (appuyer sur haut)		- Effectuer une attaque rapprochée - Tirer
	Déplacer le viseur		- Verrouiller une cible - Effectuer un tir chargé (maintenir enfoncé puis relâcher)
	Sauter		
	Esquiver		Afficher le menu de pause

Note : la manette permet d'effectuer une sélection, le bouton a permet de confirmer et le bouton b permet d'annuler.

Manette Nintendo GameCube



	- Effectuer une sélection - Se déplacer - Voler (appuyer sur haut) - Sauter (appuyer sur haut)		Esquiver
	Déplacer le viseur		- Effectuer une attaque rapprochée - Tirer (appuyer) - Effectuer un tir chargé (appuyer à fond, maintenir enfoncé puis relâcher)
	Verrouiller une cible		
	Afficher le menu de pause		

Note : la manette permet d'effectuer une sélection, le bouton A permet de confirmer et le bouton B permet d'annuler.

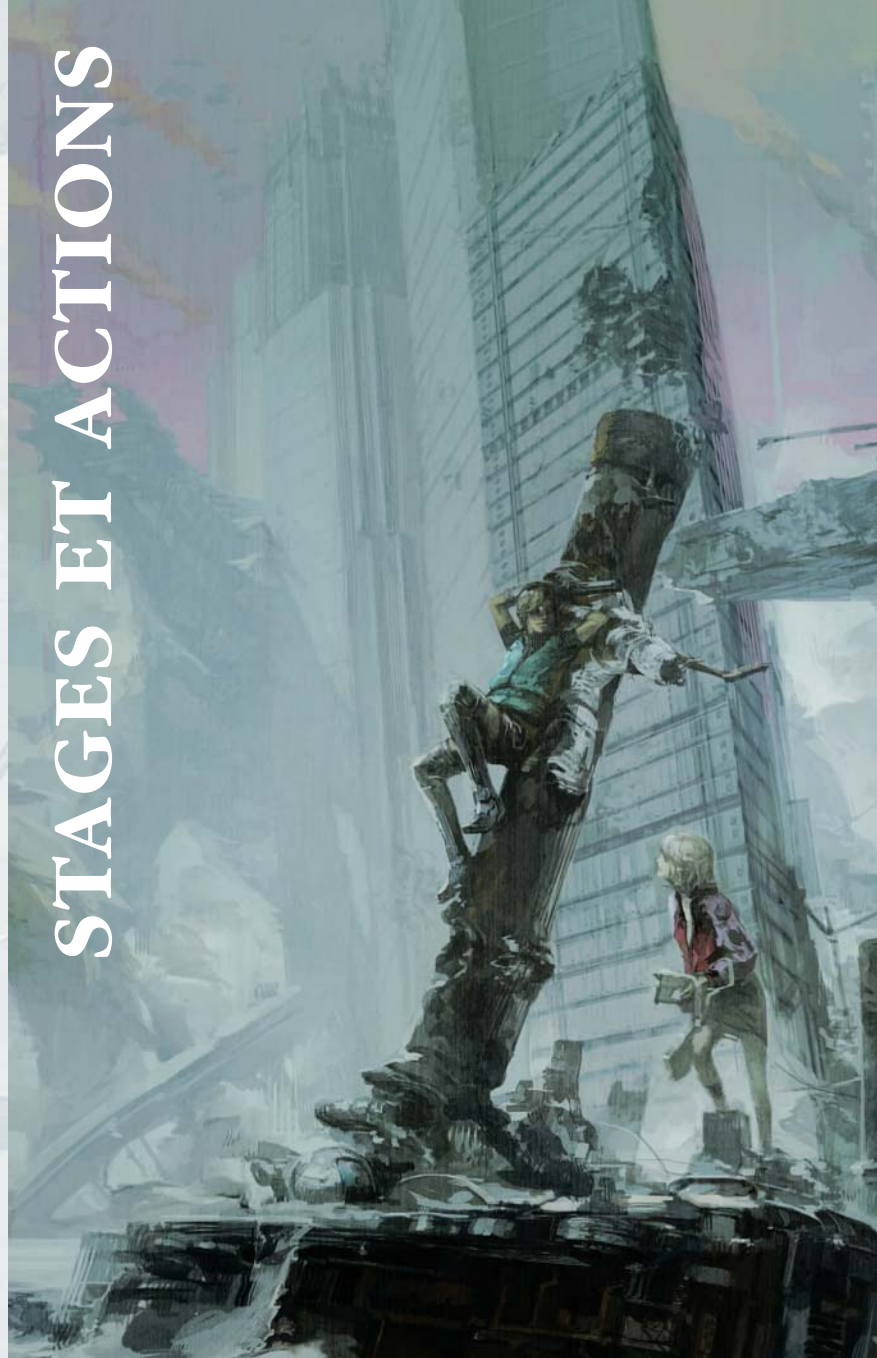
Wii Zapper



Pointeur	- Effectuer une sélection - Déplacer le viseur		- Confirmer - Verrouiller une cible - Effectuer un tir chargé (maintenir enfoncé puis relâcher)
	- Se déplacer - Voler (appuyer sur haut) - Sauter (appuyer sur haut)		- Annuler - Effectuer une attaque rapprochée - Tirer
	Esquiver		Afficher le menu de pause

Note : la manette permet d'effectuer une sélection et le bouton A permet de confirmer.

STAGES ET ACTIONS



Stages

De nombreux obstacles et ennemis se dresseront sur votre route. Dans la peau d'Isa ou de Kachi, parcourez les différents stages en éliminant les ennemis et en évitant leurs attaques.

Ecran de jeu



Score

Votre score actuel. Il augmente lorsque vous infligez des dégâts aux ennemis et aux obstacles.

Multiplicateur

Multiplicateur de votre score. Il augmente lorsque vous détruisez des ennemis et diminue lorsque vous subissez des dégâts.

Jauge d'énergie du personnage

Indique l'énergie restante de votre personnage. Cette jauge se vide progressivement lorsque vous subissez des dégâts. Lorsqu'elle est entièrement vide, la partie prend fin (voir page 20).

Détruits

Nombre d'ennemis et d'obstacles que vous avez détruits.

Objets

Différents objets peuvent apparaître lorsque vous détruisez un ennemi.

Kits de soin



Vous redonnent une quantité fixe d'énergie. La quantité d'énergie restaurée dépend de la couleur du kit de soin.

Pièces



Vous offrent des points supplémentaires. Le nombre de points dépend de la couleur de la pièce.
Note : les pièces apparaissent lorsque vous éliminez les ennemis à l'aide d'une contre-attaque (voir page 23).

Médaille



Apparaît lorsque certaines conditions ont été remplies. Elle vous permettra d'obtenir un bonus après avoir terminé le stage en cours.

Points de reprise

Chaque stage contient un certain nombre de points de reprise. Chaque fois que vous atteignez l'un de ces points, la partie est automatiquement sauvegardée, ce qui vous permet par la suite de reprendre le stage à l'endroit correspondant.

Note : si vous avez désactivé la fonction de sauvegarde automatique via le **menu de sauvegarde** (voir page 29), la partie ne sera pas sauvegardée. Dans ce cas, il vous faudra sauvegarder manuellement.

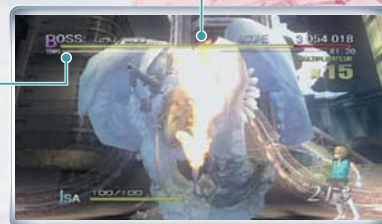
Boss

Vous devrez affronter de nombreux boss tout au long de votre périple. Lorsque vous abattez un boss, vous recevez un bonus proportionnel au temps restant. Pour terminer un stage, éliminez le boss de fin de stage.

Jauge d'énergie du boss

Temps

Indique le temps restant. Si cet indicateur atteint 0, votre multiplicateur baissera.



Menu de pause

Appuyez sur le bouton + pour interrompre la partie et afficher le **menu de pause**.

OPTIONS

Configurez les options de jeu ou de sauvegarde (voir page 29).

SAUVEGARDER ET QUITTER

Sauvegardez votre progression et quittez la partie en cours. Lorsque vous reprendrez votre partie, vous recommencerez au dernier point de reprise atteint.

Notes :

- Votre score n'est pas sauvegardé, alors faites attention !
- Cette option n'est pas disponible si vous avez sélectionné CHOIX DU STAGE (voir page 12).

QUITTER

Quittez la partie et retournez au **menu principal**.

Fin de stage

Lorsque vous terminez un stage, l'**écran des résultats du stage** s'affiche. Selon vos performances, vous recevez un certain nombre de points supplémentaires. Certains de ces bonus sont détaillés ci-dessous.



Bonus boss	Plus vous éliminez un boss rapidement, plus ce bonus est important.
Bonus énergie	Plus il vous reste d'énergie, plus ce bonus est important.
Bonus spécial	Chaque médaille récupérée vous donne droit à un bonus.
Bonus zéro dégâts	Remportez le dernier combat du jeu sans subir aucun dégât pour bénéficier de ce bonus.

Vous pouvez également remporter d'autres bonus en cours de jeu.

Bonus sur le fil	Détruisez le dernier ennemi ou obstacle juste avant la fin du temps imparti pour bénéficier de ce bonus.
Bonus temps	Progressiez rapidement dans le stage 0 pour bénéficier de ce bonus.

Game over

A l'**écran de game over**, vous avez la possibilité de continuer. Sélectionnez OUI pour reprendre la partie au dernier point de reprise atteint ou NON pour afficher un récapitulatif du score obtenu au cours de cette partie.



Envoi de scores

Si vous établissez un nouveau record de points lorsque vous terminez un stage ou que vous perdez une partie, vous pouvez vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo et envoyer votre score pour qu'il soit ajouté aux classements en ligne (**voir page 26**). Vous pouvez également envoyer un record plus tard via l'**écran des records personnels** (**voir page 26**).

Actions

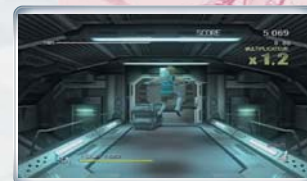
Les actions pouvant être effectuées par Isa et Kachi sont expliquées dans les pages qui suivent. Les commandes de base sont les mêmes pour les deux personnages.

Se déplacer

Inclinez le Stick directionnel vers la gauche ou la droite pour déplacer votre personnage dans la direction correspondante.

Sauter

Appuyez sur le bouton C pour sauter.



Esquiver

Appuyez sur le bouton Z pour esquiver. Vous pouvez esquiver dans une direction particulière en inclinant le Stick directionnel pendant que vous appuyez sur le bouton Z. Votre personnage ne subit aucun dégât pendant une esquivé.



Voler

Inclinez le Stick directionnel vers le haut pour voler. Lorsque vous êtes dans les airs, vous pouvez vous déplacer librement dans n'importe quelle direction à l'aide du Stick directionnel.



Déplacer le viseur

Pointez l'écran avec la télécommande Wii pour déplacer le viseur.

Viseur



Tirer

Maintenez le bouton B enfoncé pour faire feu à l'endroit où se trouve votre viseur.



Verrouiller une cible

Lorsque votre viseur se trouve sur un ennemi, appuyez brièvement sur le bouton A pour le verrouiller. Pour annuler le verrouillage, appuyez de nouveau sur le bouton A.

Note : vos tirs sont moins puissants lorsque votre viseur est verrouillé.



Types de verrouillage

Isa et Kachi utilisent des types de verrouillage différents. Le système de verrouillage d'Isa est entièrement manuel. Kachi verrouille automatiquement les ennemis à proximité de son viseur lorsqu'elle tire. Le verrouillage automatique s'arrête lorsque vous arrêtez de tirer ou que vous détruisez l'ennemi verrouillé.

Note : le verrouillage automatique de Kachi ne réduit pas la puissance de ses tirs.

Attaques rapprochées

Pour effectuer une attaque rapprochée, appuyez brièvement sur le bouton B. Ce type d'attaque s'avère très utile lorsque des ennemis se trouvent à proximité de votre personnage. Pour enchaîner jusqu'à trois attaques rapprochées, appuyez plusieurs fois sur le bouton B. Chaque coup successif inflige des dégâts accrus, mais requiert plus de temps pour récupérer.



Contre-attaques

Certains projectiles ennemis peuvent être renvoyés si vous les frappez à l'aide d'une attaque rapprochée. Lorsqu'elles sont judicieusement employées, les contre-attaques peuvent infliger d'importants dégâts.

Note : les projectiles contrés se dirigent vers l'emplacement pointé par votre viseur. Pour être sûr d'atteindre votre cible, verrouillez l'ennemi souhaité avant d'effectuer votre contre-attaque !



Tirs chargés

Lorsque vous maintenez le bouton A enfoncé, la jauge de charge située autour de votre viseur se remplit progressivement. Une fois la jauge pleine, relâchez le bouton A pour déclencher un tir chargé dévastateur.



Jauge de charge



Après avoir effectué un tir chargé

Les tirs chargés sont très puissants, mais ils ne peuvent pas être effectués en successions rapides. Après avoir effectué un tir chargé, une jauge de recharge rouge apparaît autour de votre viseur. Vous devez attendre qu'elle soit complètement vide avant de pouvoir effectuer un nouveau tir chargé.

Jauge de recharge

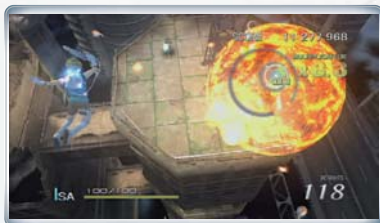


Caractéristiques des tirs chargés

Les tirs chargés d'Isa et de Kachi sont très différents. A vous de tirer parti de ces différences en cours de jeu !

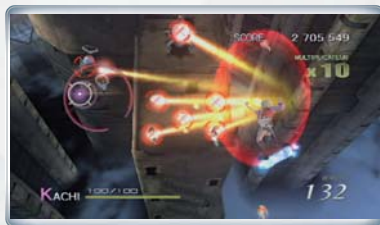
Isa

Le tir chargé d'Isa explose à l'impact et couvre une zone étendue. Outre la cible principale, les ennemis et obstacles situés à proximité sont également atteints.



Kachi

Le tir chargé de Kachi comporte une fonction de verrouillage. La jauge de charge se remplit pendant que vous verrouillez un ennemi. Vous pouvez viser plusieurs ennemis en verrouillant jusqu'à huit cibles simultanément ou concentrer votre attaque sur une cible unique.



Note : si vous progressez suffisamment dans le jeu et que vous remplissez certaines conditions, vous aurez la possibilité de changer de personnage en cours de jeu. Pour ce faire, appuyez sur le bouton - (télécommande Wii et Nunchuk, manette classique) ou le bouton A (manette Nintendo GameCube, Wii Zapper).

CLASSEMENTS ET OPTIONS

Classements

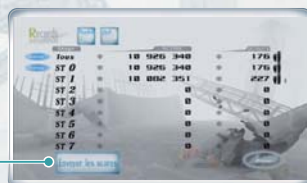
Connectez-vous à la connexion Wi-Fi Nintendo pour consulter les classements en ligne ou envoyer vos scores.

Records personnels

Vous pouvez consulter votre meilleur score pour chaque stage. Pour envoyer vos scores, sélectionnez ENVOYER LES SCORES.

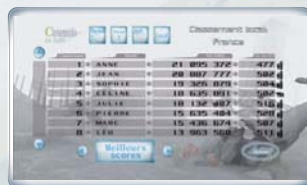
ENVOYER LES SCORES

Cette icône s'affiche lorsque l'un de vos scores n'a pas été envoyé.



Classements en ligne

Pour télécharger les données des classements en ligne, connectez-vous à la connexion Wi-Fi Nintendo. Choisissez le niveau de difficulté, le stage et le personnage, puis sélectionnez CONSULTER LES CLASSEMENTS.



Classements

Une fois les données téléchargées, vous pouvez consulter les meilleurs scores des joueurs du monde entier, filtrer par région ou pays et consulter votre position au sein des classements.

Connexion Wi-Fi Nintendo

Avec SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES, il est possible d'envoyer vos meilleurs scores à des classements en ligne qui peuvent être consultés par les autres joueurs utilisant la connexion Wi-Fi Nintendo. Pour utiliser la CWF Nintendo, voici l'équipement et la configuration nécessaires :

■ Equipement nécessaire

- Console Wii, télécommande Wii, Nunchuk 1
- Disque SIN AND PUNISHMENT: SUCCESSOR OF THE SKIES 1
- Connexion Internet haut débit activée

■ Connexion Internet en réseau local sans fil (WLAN)

- Point d'accès ou connecteur Wi-Fi USB Nintendo (vendu séparément)
- Connexion Internet haut débit (ex. : ADSL ou câble)

■ Connexion Internet en réseau local (LAN) Ethernet

- Adaptateur LAN Wii (Ethernet), câble LAN (vendus séparément)
- Connexion Internet haut débit (ex. : routeur haut débit ou câble)

Pour des instructions plus détaillées sur la connexion, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres (section Paramètres Wii et gestion des données).

■ Paramètres CWF Nintendo

Pour vous connecter à Internet, vous devez configurer votre connexion Wi-Fi Nintendo. Pour ce faire, allez au **menu Wii** et sélectionnez les options Wii, puis PARAMETRES Wii et enfin INTERNET.

Veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres (section Paramètres Wii et gestion des données).

■ En cas d'échec de la connexion

Si vous ne parvenez pas à vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo, un message et un code d'erreur s'affichent. Veuillez vous reporter à la section En cas de problèmes du mode d'emploi Wii, ou visiter le site support.nintendo.com pour plus d'informations.

La connexion Wi-Fi Nintendo est un système de jeu en ligne proposé par Nintendo afin de vous permettre de jouer et de partager vos scores avec d'autres joueurs du monde entier.

Le surnom que vous utilisez peut être vu par les autres joueurs lorsque vous accédez aux fonctions en ligne via la CWF Nintendo. N'utilisez aucun nom permettant d'identifier un utilisateur ou qui risquerait de choquer les autres joueurs. De plus, il est important que vous contribuiez à ce que ce service reste un environnement convivial. En particulier, vous ne devez pas utiliser un surnom inapproprié, illégal, blessant, insultant ou déplacé de quelque façon que ce soit. Veuillez noter que les surnoms inappropriés ne vous permettront pas de vous connecter à la connexion Wi-Fi Nintendo.

Pour protéger votre vie privée, ne divulguez jamais d'informations personnelles telles que nom de famille, numéro de téléphone, date de naissance, âge, e-mail ou adresse lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs.

Le Contrat d'utilisation des services en ligne Wii qui régit le jeu en ligne Wii et présente la politique en matière de protection de la vie privée est accessible dans les paramètres Wii et en ligne à l'adresse <http://wii.nintendo-europe.com/terms>.

Options

De nombreux paramètres de jeu peuvent être personnalisés.

Joueur 1 – Configuration des boutons



Cette option vous permet de modifier la configuration des boutons du joueur 1. Vous pouvez choisir votre manette par défaut et régler les commandes pour chaque type d'action.

Joueur 2 – Configuration des boutons



Cette option vous permet de modifier la configuration des boutons du joueur 2.

Note : pour le joueur 2, seules les commandes de déplacement du viseur peuvent être réglées.

Paramètres d'affichage



Cette option vous permet de régler la taille de l'affichage tête haute et de configurer les sous-titres des cinématiques en choisissant leur langue ou en les désactivant.

Paramètres sonores



Cette option vous permet de régler le volume de la musique, des effets sonores et des voix ainsi que de choisir la langue des dialogues pendant les cinématiques.

Sauvegarde



Cette option vous permet de régler les paramètres de sauvegarde.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

Activez ou désactivez cette fonction qui sauvegarde automatiquement vos données lorsque vous atteignez un point de reprise, terminez un stage, perdez une partie ou modifiez un paramètre.

Note : lorsque la fonction de sauvegarde automatique est désactivée, les données doivent être sauvegardées manuellement.

SAUVEGARDER MAINTENANT

Sauvegardez la progression et les paramètres actuels.

Note : vous ne pouvez reprendre une partie sauvegardée qu'au dernier point de reprise atteint.

Crédits

Character Voices

Isa/Yoshimasa Hosoya
Kachi/Seiko Yoshida
Orion Tsang/Tarusuke
Shingaki
Armon Ritter/Yuichi
Ishigami
Ariana Shami/Yoko Soumi
Hibaru Yaju/Miyuki
Sawashiro
Deko Gekisho/Toru
Okawa
Kaori Mine
Atsushi Imaruoka
Takayuki Masuda

Main Programming

Atsutomu Nakagawa

Enemy Programming

Atsutomu Nakagawa
Natsuki Nishimura
Masaki Ukyo
Syun Kinbara
Soichiro Takahashi
Yuuki Mibu
Hiroto Matsuura

Support

Programming

Kazuhiko Ishida
Katsuhiko Sanjyo

Art Direction

Yasushi Suzuki

Background Design

Tsutomu Adachi
Mitsunobu Ochi

Model Design

Yasushi Suzuki
Yuhei Fujita
Tsutomu Adachi
Naoki Kitagawa
Makoto Ogino
Nobuaki Ebihara

Effects Design

Makoto Ogino
Tsutomu Adachi
Yasushi Suzuki

Motion Direction

Hideyuki Takehana

Motion Design

Hideyuki Takehana
Yoshihiro Komatsu
Mutsuo Oomiya
Satoshi Tetsuka
Yuhei Fujita

Music Composition

Norio Hanzawa

Sound Effects

Satoshi Murata

“La douceur des jours”

Words/Composition

Eiji Mazawa

Arrangement

Eiji Mazawa

Yasushi Koseki

Vocals

Ayumi (version a)
I'ruToy'ru (version b)

“Désolation”

Words/Composition/ Arrangement

Eiji Mazawa

Vocals

ASORA

Artwork

Takashi Ito
Keisuke Okubo

Technical Support

Takehiro Oyama

Debug

Naoki Watanabe
Yasunori Shibayama
Akira Ito
Ayumu Takeuchi
Hiroya Takeda
Tatsuro Sawada
Mitsutoshi Asai
Shingo Adachi
Tomohiro Hirao
Kento Koyama
Ryota Yamazaki
Takeshi Ikeda
Tadashi Kusakabe
Tomohiro Minamizaki
Ryotaro Hayashi
Takashi Niwa
Mario Club Co., Ltd.
DIGITAL Hearts Co., Ltd.

Special Thanks

Release Universal
Network Co., Ltd.
Peace Co., Ltd.
ATTIC Co., Ltd.
ASORA Co., Ltd.
MAUSU PROMOTION
Co., Ltd.

Director

Atsutomu Nakagawa

Illustration

Yasushi Suzuki

Planning

Atsutomu Nakagawa
Yasushi Suzuki
Hideyuki Suganami

Supervisors

Yurie Hattori
Shingo Matsushita

Producers

Masato Maegawa
Hitoshi Yamagami

Executive Producer

Satoru Iwata

Localisation Management

Erkan Kasap
Micky Auer
Paul Logue
Matthew Mawer

Localisation Producers

Pablo Dopico
William Romick

Translation

English

Brendan Tinnelly
Andrew Steele

French

Alphonse Chartier
Thomas Berthollet

German

Sebastian Brück
Sven Pötzl

Italian

Kent Robello
Giacomo Iacumin

Spanish

José Manuel Malagón
Blanca Hueso Taulés

Quality Assurance

Coordination

Andrea De Benedetto
Stefania Montagnese

English

Oliver Bates
Tim Faulkner
Adam Finlayson

French

Raphaël Jacobsen
Marc Bassani
Yann Hartmann

German

Sascha Voss
Christian Keller
Jim Heller

Italian

Daniele Alibrandi
Pietro Bargagli Stoffi
Pasquale Miceli

Spanish

J. Ignacio León López
Ana Oliveras Daví
David García Abril

Special Thanks

Kiyoko Watahiki

European Manual Localisation & Layout

Britta Henrich
Peter Swietochowski
Verena Lischka
Ursula Lipinski
Oleg Sdarskij
Moni Händschke
Jasmina Libonati
Melanie Janigk
Cornelia Bilz
Andreas Wiebigke
Marion Magat
Alfiya Alesheva
Sandra Bialys
Laura Figuerola Gómez
Francesca Abate
Melanie Walter
Pieter Van Nueten
Carsten Harman
Fabian Cotter

Édité par Nintendo Co., Ltd.

Présenté par TREASURE Co., Ltd.

Tous droits, y compris les copyrights du jeu, scénario,
musique et programme, réservés par NINTENDO et TREASURE.

RVL-R2VP-FRA

2128747M



Nintendo®

IMPRIME DANS L'UE